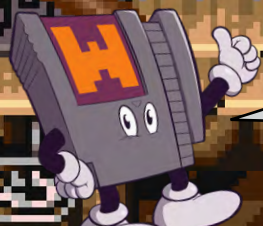
VIDEO GAME MUSIC DO CLÁSSICO AO GAMEWAVE

Editorial

Jogos “run and gun” oferecem aquilo que mais se espera de uma boa jogatina retrô, ação veloz repleta de tiroteios e diversão. E a série Contra é um dos maiores expoentes deste gênero. Reunimos parte da redação para fazer um especial com nossos três títulos favoritos da franquia, além de dar o nosso veredito sobre o novo jogo da série, Contra Rogue Corps.

Falamos ainda sobre música nos games, e revisitamos o passado de um jogo de NES nunca lançado oficialmente.

Prepare suas armas e corra em direção a mais uma leitura repleta de nostalgia, embarque em mais uma WarpZone!

Johnny Vila - Editor

Revista WarpZone nº 12 - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

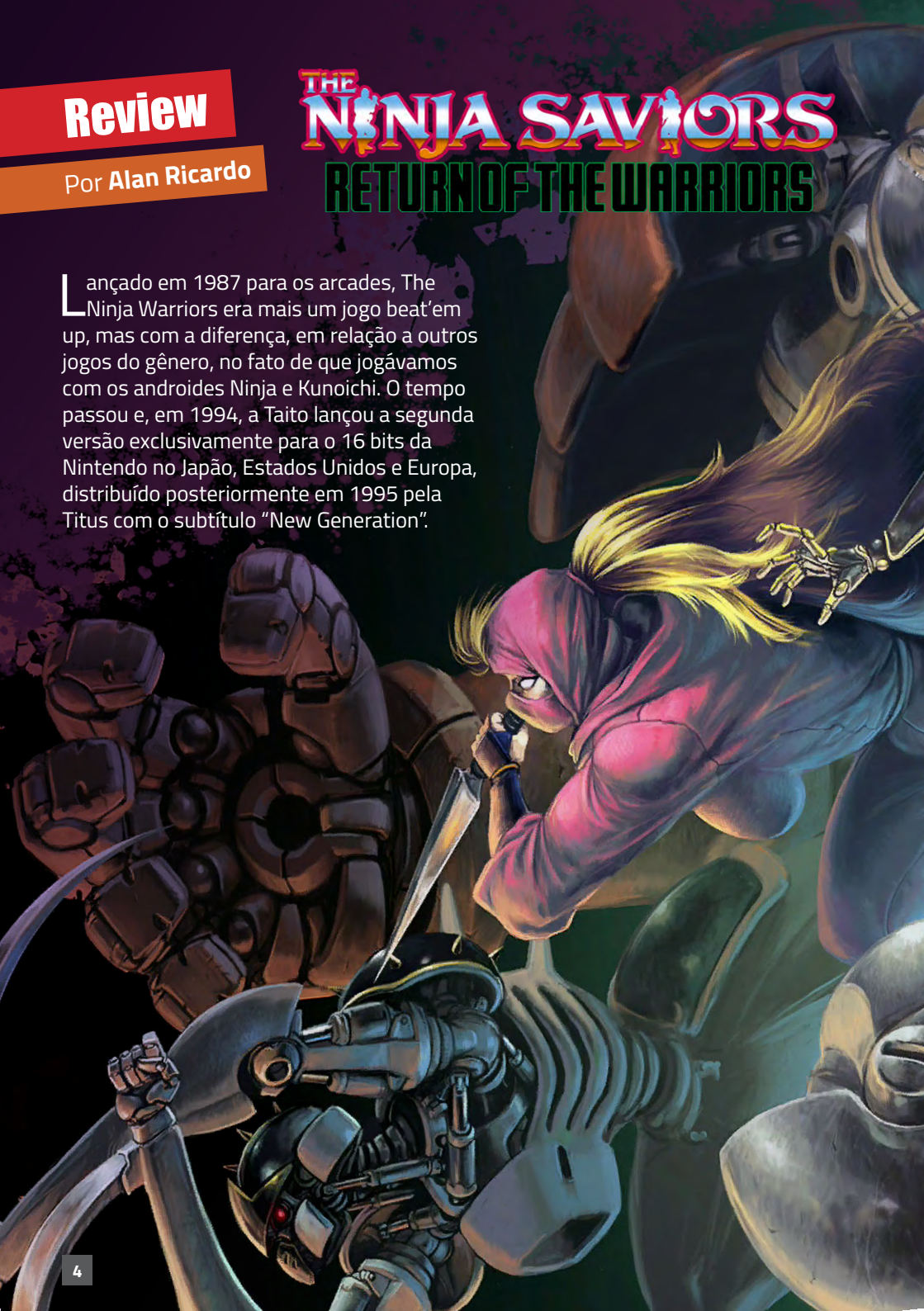
Direção: Cleber Marques ▪ **Edição:** Johnny Vila ▪ **Revisão:** Rafael Belmonte e Marcio Mageski ▪ **Capa:** Cleber Marques ▪ **Diagramação:** David Vieira ▪ **Apoio na edição de Imagens:** Edimartin Martins ▪ **Redação:** Johnny Vila, Edimartin Martins, Antonio Carlos Santin Júnior, Alan Ricardo de Oliveira e Rafael Belmonte.

Índice

Review

Por **Alan Ricardo**

THE NINJA SAVIORS
RETURN OF THE WARRIORS

Lançado em 1987 para os arcades, The Ninja Warriors era mais um jogo beat'em up, mas com a diferença, em relação a outros jogos do gênero, no fato de que jogávamos com os androides Ninja e Kunoichi. O tempo passou e, em 1994, a Taito lançou a segunda versão exclusivamente para o 16 bits da Nintendo no Japão, Estados Unidos e Europa, distribuído posteriormente em 1995 pela Titus com o subtítulo "New Generation".

The Ninja Warriors Again ganhou um terceiro androide, Kamaitachi e uma melhora incrível nos gráficos empacotado em um cartucho com 12 mega. Ao contrário do primeiro jogo que teve a trilha sonora composta por Kuga Ogura, Again conta com as composições de altíssima qualidade de Hiroyuki Iwatsuki.

Vinte e cinco anos depois, eis que a Natsume Atari ressuscita a série com The Ninja Saviors: Return of Warriors (The Ninja Warriors Once Again, no Japão) para os videogames da geração atual da Sony e Nintendo.

Não se trata de uma nova versão, e sim um remake do jogo de SNES, onde muita coisa boa foi adicionada. Para começar, dois novos personagens se unem à pancadaria, a baixinha Yashka e o grandalhão Raiden, que são desbloqueados ao serem cumpridas certas condições, assim como a trilha sonora da versão arcade e a de SNES. Por falar em trilha sonora, ela conta com as mesmas músicas da versão em cartucho, mas receberam uma remixagem que as deixaram ainda melhores, ouça e tente segurar as lágrimas, tamanha será a nostalgia ao ouvir essas belas músicas.

Os gráficos ficaram lindos com novos detalhes e animações. Alguns chefes receberam um novo visual (como o robô da primeira fase), e o game está um pouquinho mais difícil, mas com uma jogabilidade muito agradável. Os três personagens originais ganharam novos golpes, e agora há possibilidade de se jogar em dupla, aumentando ainda mais a diversão. Um novo robô inimigo foi adicionado: um drone que atira em tudo que vê pela frente. Na versão original de 16 bits, o cartucho japonês tinha uma personagem ruiva que atacava com duas espadas e deixava sangue verde ao se fatiar os inimigos, que nas versões ocidentais foram excluídos. Já na versão atual o sangue, no Swicht, continua verde, mas no PS4 passou a ser vermelho.

A HISTÓRIA

Uma grande e próspera nação se encontra em meio a uma terrível crise. Com suas forças, o tirano Banglar aterroriza a população. As pessoas perderam a capacidade de pensar por si mesmas e a sociedade estava à beira do abismo.

Mas havia uma esperança, um pequeno e poderoso grupo rebelde, liderado pelo famoso Mulk, planeja derrotar Banglar e restaurar a liberdade. O objetivo era eliminar Banglar com a ajuda de uma unidade especial de cinco androides Ninja. Justo quando se chega à fase para testar os poderosos androides, a situação se complica contra Mulk e seus valentes companheiros. Banglar envia suas tropas para destruir a resistência de uma vez por todas em um ataque de forma rápida e inesperada. Não havia tempo e restava somente uma opção: ativar os androides que ainda não haviam sido testados.

Como dá pra ver, é um jogo típico dos anos 90, pouca história e muita pancadaria (e diversão). Se você jogou as anteriores confira esta nova versão e passe pelas oito fase para derrotar Banglar novamente! ■

Limbo dos Games

Por **Johnny Vila**

Pepsiman (Pepsi), Sneak King (Burger King), Kool-Aid Man (Kool-Aid) e Cool Spot (7 UP) são apenas alguns dos exemplos de “advergames” baseados em mascotes de famosas marcas de produtos alimentícios.

Normalmente, títulos dessa categoria acabam sendo nada mais do que se propõe a ser, ou seja, um produto de divulgação. Entretanto, alguns se sobressaem (positiva ou negativamente), ganhando inclusive, status “cult” pelos jogadores. Um exemplo é Yo Noid!, da Capcom, que promovia o mascote da Domino’s Pizza. Mas, ao contrário do que muitos pensam, Noid não foi a única investida da Capcom em tal gênero de jogos.

Nos anos 80, “The California Raisins” estrelaram uma série de comerciais animados, nos quais um grupo de uvas passas realizava apresentações

Brinquedos e até um game para PC baseados em The California Raisins (Fonte: Acervo do Redator)

musicais para promover a marca de mesmo nome, que comercializava esse tipo de produto. O sucesso foi tamanho, que diversos itens, como brinquedos, revistas e inclusive uma série de desenho animado foram produzidos.

De modo a aproveitar o sucesso comercial do grupo de personagens, a divisão americana da Capcom preparou o game “The California Raisins: The Grape Escape”, que estava pronto para ser lançado em meados do ano de 1990. O game foi veiculado em diversos folhetos da empresa – contando, inclusive, com arte da capa e preço. Também, o jogo recebeu um detonado completo na revista “Game Player’s Encyclopedia of Nintendo

Games Volume 3”. Porém, às vésperas de seu lançamento, acabou sendo cancelado, em razão, principalmente, da queda nas venda e popularidade dos produtos baseados na franquia, no final da década de 80.

NINTENDO GAME of the MONTH

Jeff Lundrigan

The California Raisins

THE GRAPE ESCAPE

The California Raisins are making their first Nintendo appearance in a new game from Capcom, the same company which brought us *DuckTales* and *Chip 'n Dale Rescue Rangers*. Like those games, *The California Raisins: The Grape Escape* is especially recommended for younger players.

In this adventure, the Raisins are in trouble and it's up to you to save them. The Wild Bunch, a totally tone-deaf music group, has kidnapped the Raisins, stolen all of their music, and is holding them captive on the top floor of Sky High Studios. You may be just a wrinkled little raisin yourself, but *somebody's got to do something.*

Your goal is to recover the four Golden Notes that will grant you entry into Sky High Studios, then make your way to the penthouse and set the Raisins free. It won't be easy, because an army of Sour Grapes and Bad Apples will try to stop you, and your only defense is your ability to hurl blobs of grape jelly.

Those rotten fruits deserve every drop of jelly you can throw at them, though, and it'll take every drop you have. If you don't succeed, the California Raisins will never make it to their next concert.

Capcom, 1283-C Mountain View/Alviso Road, Sunnyvale, CA 94089.

The executives of CALRAB (CALifornia RAisins Board) implore you to rescue their friends, the California Raisins. How can you turn them down?

The game is divided into four sections, and you can tackle them in any order you want. It doesn't make much difference where you start, because none of the sections is really any easier than the others.

Two items are fairly common throughout the game. The notes to the Raisins' stolen music are scattered everywhere, so grab as many as you can. Sunshine symbols are a little more difficult to find, but they restore all your hit points. (Raisins love sunshine.)

Look for these raisinettes, too. They give you an extra life.

Throw blobs of jelly constantly — musical notes, sunshine, and even extra lives are often hidden inside columns and walls. Only by shooting them will you find out if anything is inside. This column, for example, holds a note.

Among the first obstacles in the Jelly Factory are these spikes rising out of the floor. You can't jump over them, and they block your shots. Wait for them to drop, then run past. But first, make sure you shoot any enemies who are in the way.

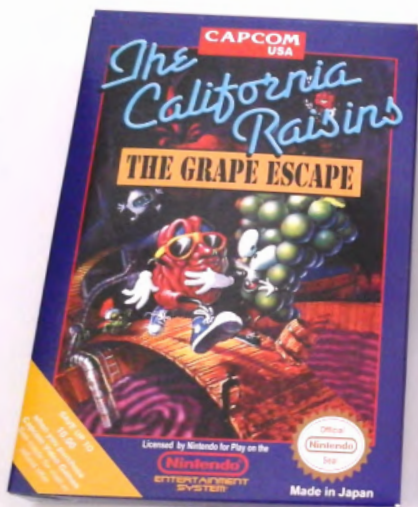
Catch a ride on this jelly conveyor by hopping onto one of the scoops, then jump off at the first level. Run to the right and you'll eventually come to a chamber filled with musical notes.

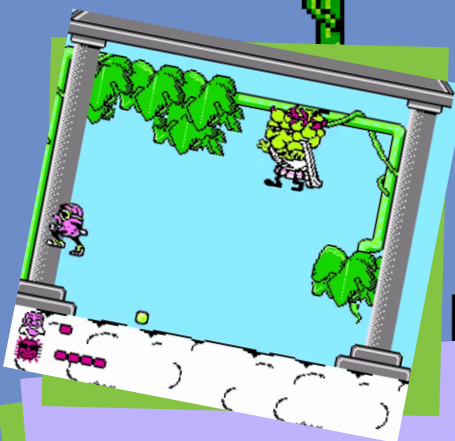
Get back on the conveyor and ride all the way up. You'll find yourself running across the top of the main jelly vat. Watch out — those bubbles are deadly!

Be careful crossing this gap to get the sunshine. Although you can generally fall a long way without getting hurt, some drop-offs like this one are bottomless.

As you cross the jelly vat, this spacey character becomes a real pest. Wait until he's level with you, then shoot him with a blob of jelly. Another character will appear, but you'll have a moment to jump to the next platform.

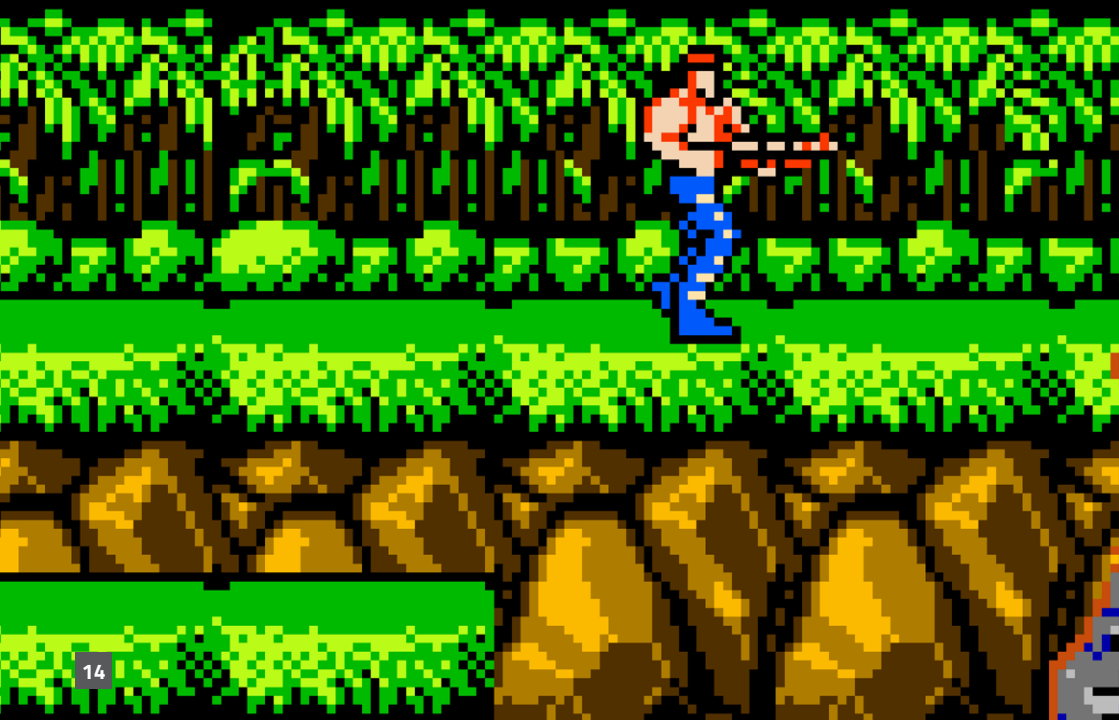
Detonado do jogo na revista Game Player's Encyclopedia of Nintendo Games Volume 3"

Mas, após décadas no "limbo dos games", o jogo ressurgiu em mais uma daquelas fantásticas histórias. Nesta, um colecionador conseguiu uma cópia de avaliação em uma daquelas populares vendas de garagem realizadas nos EUA. Posteriormente, resolveu distribuir o jogo na internet em formato de ROM. Também foram criadas reproduções com a arte original, aproximando-se ao máximo do formato no qual o game seria concebido no inicio dos anos 90.

Reprodução física com base no material divulgado no passado (Fonte: Acervo do Redator)

O game de plataforma com rolagem lateral colocava o jogador no controle de um California Raisin que parte para resgatar o resto da banda, sequestrada por músicos rivais do grupo "The Wild Bunch". O título conta com apenas cinco estágios, sendo quatro deles (The Grape Vine, The Factory, The Maize Maze e The Juicery) elegíveis, em uma tela inicial, como acontece nos games da série Megaman. A mesma referência foi usada no nível final, The Clouds, que é liberado após a conclusão dos demais. Apesar do level design simplista e a falta de variedade, o jogo agrada. É lamentável que a Capcom tenha decidido por não seguir com o projeto. Mas felizmente, foi mais um jogo que, graças aos esforços dos jogadores, mesmo após tanto tempo, pode finalmente ser apreciado pelo mundo gamer.

É impossível falar sobre jogos "run and gun" sem mencionarmos a série Contra. Por mais que a franquia da Konami tenha seus altos e baixos ao longo da história, seu legado para o gênero é único e encabeça alguns dos melhores jogos das gerações 8 e 16 bits. Comemorando o retorno da série, preparamos este especial, elencando nossos jogos favoritos, além de uma análise do novo game Contra Rogue Corps.

Plataforma: NES / Por Edimartin Martins

A versão do CONTRA para Nintendo Entertainment System é um porte da versão de arcade para o console 8 bits da Nintendo. Lançado em 1987, o game conta a história de dois soldados enviados para atacar a base alienígena conhecida como Red Falcon de modo a frustrar os planos dos invasores em tomar a terra.

O jogo possui cenários bem variados passados em florestas e instalações alienígenas, com a câmera mostrada em uma perspectiva em que o jogador terá de acertar os alvos no fundo da tela. As fases possuem progressão horizontal e vertical, com os chefões finais mostrados em um cenário diferente.

Os personagens começam portando um rifle, sendo possível adquirir diferentes armas ao pegar seus respectivos itens pelo cenário. Durante a ação de pulo também é possível atirar para todas as direções, inclusive na diagonal. Cada jogador possui três vidas, mas se você digitar o código da Konami na tela inicial começará o jogo com trinta.

O jogo também teve duas versões alternativas: uma chamada de Gryzor, lançada na Europa e Oceania; e outra chamada de Probotector, que trocava os personagens humanos por robôs.

Plataforma: SNES
Por Antonio Carlos Santin Júnior

"Seus esforços não serão esquecidos..."

Em 1992, a Konami lançava Contra III: The Alien Wars, para o Super Nintendo. Run and gun no mesmo estilo de seus predecessores, Contra (1987) e Super Contra (1988). Nos países europeus o game foi lançado com outro nome: Super Probotector – Alien Rebels, e os protagonistas foram substituídos por robôs.

Contra 3 teve ports para o Game Boy (1994) e Game Boy Advance (com o título Contra Advance: The Alien Wars EX), além de ser redistribuído no Virtual Console das gerações mais recentes. O jogo retrata uma invasão alienígena em que apenas os heróis brucutus Bill Rizer e Lance Bean são capazes de impedir.

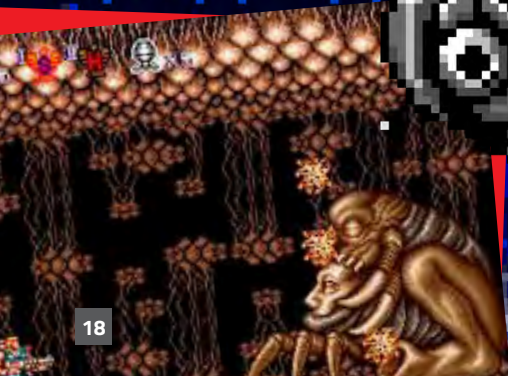
O game fez muito sucesso e recebeu uma grande quantidade de críticas positivas, sendo comparado aos jogos para arcade da época em termos de qualidade. Possui seis fases repletas de desafios, sendo quatro delas em side-scrolling e duas com visão superior, utilizando o famoso "Mode 7" do Super Nintendo para dar um efeito tridimensional.

Dentre os desafios há um nível onde o herói atravessa a fase em uma moto, similar à famigerada fase do jetski de Battletoads. Todos os chefes foram bem trabalhados graficamente -- alguns ocupam a maior parte da tela --, mas todos podem ser derrotados sem dificuldade se o jogador descobrir o macete.

A trilha sonora deixou um pouco a desejar em relação aos jogos anteriores, mas não é nada que prejudique o gameplay. Para manter a fama do nome, a dificuldade é extrema. Mesmo se comparado aos outros jogos da época, Contra 3 se destaca por sua dificuldade acima da média. Inclusive, para ver o verdadeiro final do game é necessário terminar o jogo no "difícil"! E aí, vai encarar?

Plataforma: MEGA DRIVE
Por Alan Ricardo de Oliveira

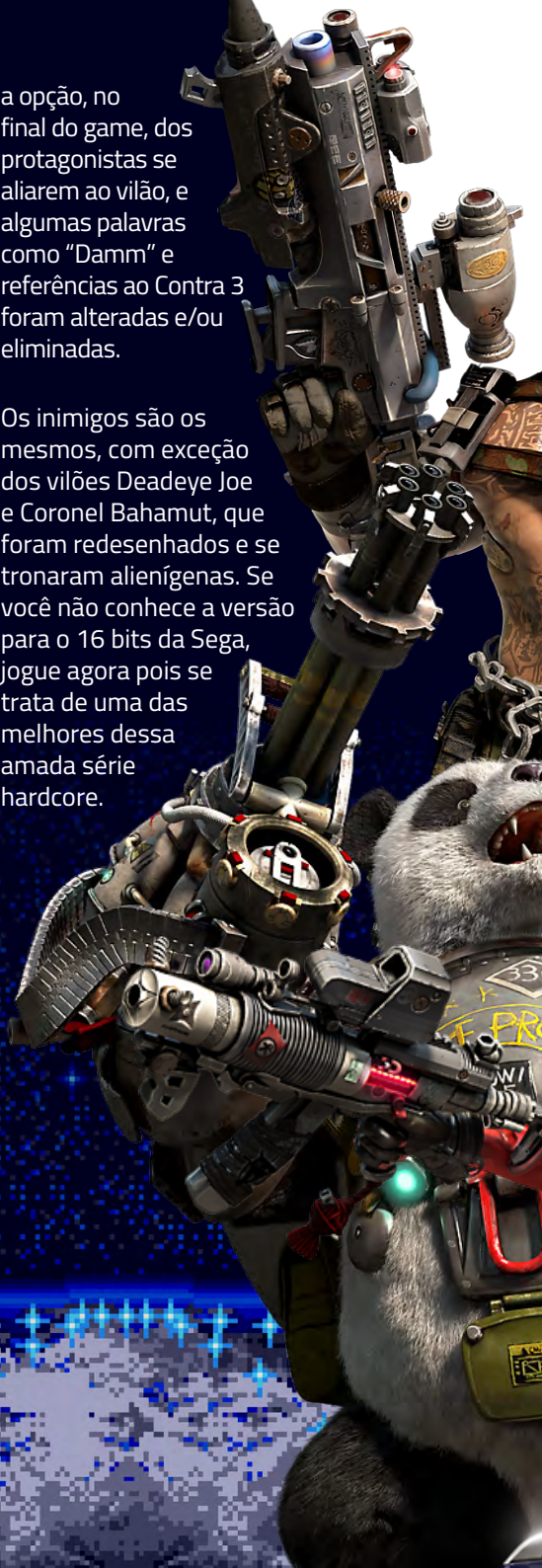
A estreia da série nos consoles da Sega se deu em 1994 com Contra: Hard Cops (Probotector, na Europa e Austrália).

Em 2641, uma equipe de elite de comandos chamado "Unificação Militar Móvel Especial de Força-Tarefa K-X", também conhecido como Contra Hard Cops, foi instituída para conter a propagação de crimes e atividades ilegais após a guerra. Quando um desconhecido hacker se infiltra no sistema de segurança e reprograma um grupo de robôs para causar estragos, os Hard Cops são chamados pra lidar com a situação.

As fases são bem elaboradas, com inimigos gigantes na tela, assim como o design das personagens com muitos sprites, explosões e tiros por todos os lados. As fases são longas com ação tanto na horizontal quanto na vertical, e vários chefes. Além disso, há diferentes finais e rotas alternativas que são decididas ao longo da jogatina, aumentando o fator replay.

O sistema de armas é diferente de Contra 3, para o SNES, pois cada personagem tem quatro tipos de armas diferentes, deixando com o jogador a escolha de qual é melhor a ser utilizada naquele momento. A trilha sonora tem ótimos temas eletrônicos, combinado perfeitamente com a ação do jogo, mostrando que os programadores da Konami souberam muito bem trabalhar com o hardware do Mega.

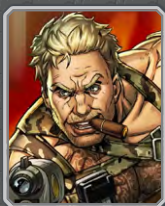
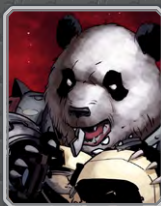
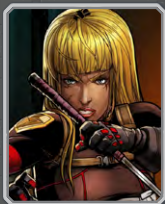
O jogo teve muitas diferenças entre as versões lançadas pelo mundo, para começar, a versão japonesa é a mais fácil, pois conta com uma barra de energia, que foi excluída nas outras versões.

Na versão europeia, além do nome, o visual dos personagens (como de costume na franquia) foi modificado para robôs. Os heróis humanos Ray, Sheena e Fang foram substituídos por contrapartes robóticas chamadas CX1, CX2, CX3, e Browny, que já era um robô e foi renomeado para CX4. O comandante de Hard Cops também foi substituído por um robô. Os personagens Noiman Cascade e o Dr. Geo Mandrake continuam os mesmos, mas o papel do cientista foi diminuído nessa versão, alterando seu papel na história. Também não há a opção, no final do game, dos protagonistas se aliarem ao vilão, e algumas palavras como "Damm" e referências ao Contra 3 foram alteradas e/ou eliminadas.

Os inimigos são os mesmos, com exceção dos vilões Deadeye Joe e Coronel Bahamut, que foram redesenhados e se tronaram alienígenas. Se você não conhece a versão para o 16 bits da Sega, jogue agora pois se trata de uma das melhores dessa amada série hardcore.

Plataformas: PC, Switch, PS4, Xbox One
Por Johnny Vila

Anunciado na E3 2019 durante a transmissão da Nintendo, Contra Rogue Corps dividiu a comunidade gamer desde seu primeiro trailer. Lá estavam o protagonista marombado munido de sua metralhadora, um exército de monstros para ser trucidado e a clássica musiquinha da série tocando ao fundo, mas também havia a visão superior, e um panda jogável, sim... um panda! O visual com texturas em qualidade duvidosa também contribuiu para a desconfiança de boa parte do público, mas uma parcela dos fãs ficou animada com o anuncio, afinal, fazia muito tempo desde o último título lançado. Finalmente, em setembro de 2019, apenas alguns meses após o anuncio, o Rogue Corps foi lançado.

O novo game se passa vários anos após a história de Contra III, e coloca o jogador no controle de quatro integrantes do grupo de mercenários conhecidos como "Jaegers", que deverão acabar com a ameaça de "Damned City", uma cidade que serve como portal para que demônios cheguem até a Terra.

Os protagonistas

Kaiser: soldado veterano do tempo das Guerras Alienígenas, transformado em um ciborgue depois de receber graves ferimentos, possui um braço que se transforma em uma broca.

Hungry Beast: o famoso cientista Kurt Steiner teve seu cérebro inserido em um panda ciborgue gigante(!), e agora passa a maior parte do tempo procurando comida e esmagando seus adversários.

Harakiri: famosa assassina especializada em furtividade e infiltração. Depois de escapar da morte durante as Guerras Alienígenas, ela se fundiu a um alien, que vive em sua barriga (no estilo Krang, de as Tartarugas Ninja).

The Gentleman: alienígena criado por humanos. Considera o resto da equipe sem-educação e vulgar, especialmente o Panda. Pondera frequentemente sobre os modos na mesa e a maneira mais limpa e eficiente de despachar um inimigo.

Indo direto ao ponto, o jogo peca em diversos aspectos -- e não, não me refiro à inclusão de um panda, pois em Hard Corps já tínhamos um Lobo, de modo que este é o menor dos problemas no novo game. Começando pelo aspecto da câmera, Rogue Corps abdica da rolagem lateral dos jogos clássicos da série, o que mostra o quanto a Konami não aprendeu com seus próprios erros ao mudar a visão, como já havia feito no passado em "Contra: Legacy of War", no primeiro Playstation.

Contudo, o que mais incomoda é a progressão do jogo, na qual a sensação de "ação rápida e frenética", que consagrou a série, foi prejudicada por uma estrutura em que hordas inimigas são jogadas na tela em áreas que ficam temporariamente limitadas até que o jogador elimine todos os adversários. A quantidade de inimigos que aparecem é enorme, obrigando o jogador a ficar recuando até matar todos, o que com o tempo se torna cansativo e repetitivo.

Como "ponto de fuga", o grande destaque fica para as batalhas contra os chefões, onde aí sim, Hard Corps brilha, remetendo aos grandes embates da franquia (impossível não lembrar do vilão "Big Fuzz", o enorme esqueleto robô).

Confirmando os temores do trailer, os gráficos possuem uma qualidade abaixo do esperado diante da atual geração, sobretudo no Switch, em que fica evidente a deficiência ocasionada pelas texturas de baixa qualidade. Na parte sonora, por sua vez, temos ótimos efeitos e falas dos personagens, mas fica a sensação de que há algo falho com a música do jogo, que apesar de boa, não possui um timming para entrar em ação. O jogo possui um "hub world", onde é possível comprar, vender e evoluir armas, treinar, realizar cirurgias com implantes robóticos para melhorar os atributos dos personagens, além de acessar os diversos modos de jogo.

História animada

Como forma de promoção para Rogue Corps, a Konami divulgou em seu canal no youtube uma animação em três partes que serve de prólogo para o game, contanto inclusive com a participação de Bill e Lance, os primeiros protagonistas da série. Vale a pena conferir!

A dificuldade é acima da média, os protagonistas são armados até os dentes, os chefões são imensos e as batalhas insanas, ou seja, tudo está lá, mas é apresentado de forma muito dissonante ao que os fãs esperaram por tanto tempo para um retorno "triunfal" da franquia. Rogue Corps não deixa de ter bons momentos, mas há um abismo de distância entre a qualidade e a diversão que a série já se mostrou capaz de proporcionar no passado.

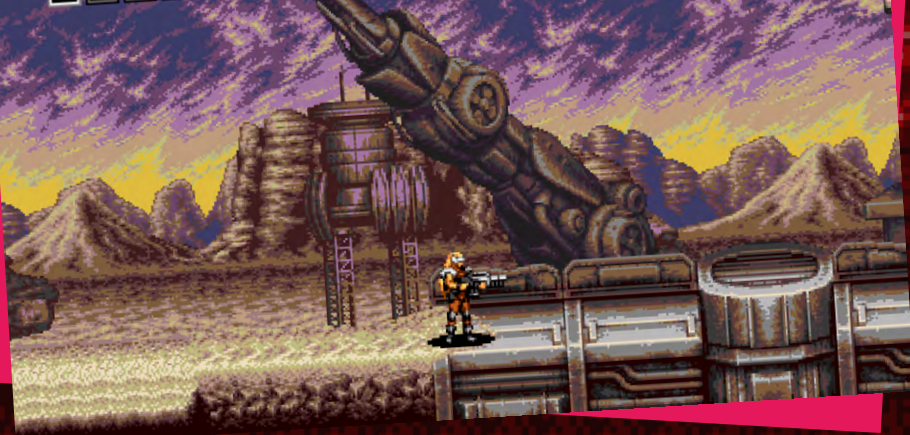
Resta esperar para que a Konami não nos dê outro chá de espera para uma nova incursão da franquia. Enquanto isso, é possível conferir o que a série tem de melhor com a coletânea Contra Anniversary Collection, lançada em 2019 para Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One e PC. ■

Review

Por **Edimartin Martins**

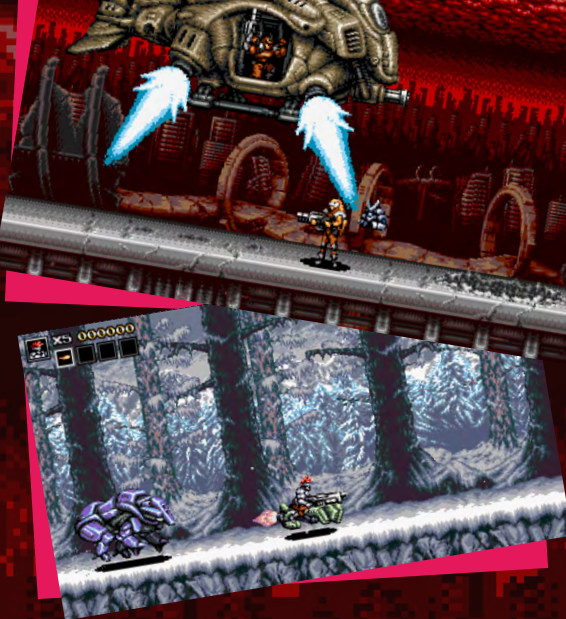
O novo jogo da desenvolvedora nacional Joymasher faz uma releitura de clássicos de 16 e 32 bits, como "CONTRA HARD CORPS" e "METAL SLUG".

Blazing Chrome é um shot 'n up em duas dimensões que apresenta um futuro onde a humanidade perdeu a guerra para as máquinas. Os poucos que conseguiram sobreviver tentam evitar o seu total extermínio. Entre os personagens jogáveis iniciais estão: A soldada Mavra, que parece uma mistura de Sarah Connor com Ellen Ripley e Samus Aran, e o robô Doyle, que foi reprogramado para ser utilizado a favor do exército dos humanos. Ambos carregam uma metralhadora e podem recolher diversas armas no cenário. Depois, é possível habilitar dois personagens secretos, o ninja Rajin e a guerreira Suhaila, que utilizam como arma principal uma espada, e não conseguem utilizar as armas dos cenários.

Durante as partidas, diferentes itens aparecem pelo cenário, alguns especiais, trocam o seu ícone de tempos em tempos para fazer o jogador escolher qual habilidade ou arma adquirir. É possível pegar três tipos de armas diferentes, tais como: uma arma de energia no formato de uma corda, um lança granadas e uma arma de lazer que precisa ser carregada segurando o botão de tiro. Também é possível pegar itens com robôs que ajudam o jogador na partida: O robô azul incrementa a velocidade, o robô verde disponibiliza um escudo extra de energia e o robô vermelho atira na mesma direção do jogador, utilizando uma metralhadora.

O jogo possui quatro fases que podem ser jogadas em qualquer ordem, e duas fases finais. Os cenários aparecem em um mapa eletrônico mostrando as mãos do jogador. Os cenários variam entre modos a pé em duas dimensões, com a utilização de um carrinho e fazes com perspectiva em três dimensões com inimigos sendo gerados no fundo. Também é possível utilizar robôs mecha no decorrer das fases, aumentando o poder de destruição do personagem. A dificuldade acompanha o legado dos jogos antigos de mesmo gênero, apresentando inimigos sempre na mesma ordem, removendo a aleatoriedade apresentada em alguns jogos de tiro. Isso obriga a utilização da memória muscular para vencer no jogo. Após a finalização, são habilitados mais dois modos de jogo sendo eles um modo espelhado na horizontal aonde os jogadores percorrem as fases no sentido para a esquerda ao invés da direita, e também o modo "boss rush"

que coloca o jogador contra todos os chefes das fases em uma ordem pré-determinada pelo jogo.

Diferente de títulos antigos da empresa: Tanto os cenários quanto os personagens apresentam sprites pixelizados sendo similares aos jogos da era 16 bits. Os cenários eram desenhados utilizando software de modelagem em três dimensões, e depois eram renderizados no tamanho da tela do jogo. Após uma finalização manual, a arte era adicionada no jogo. O áudio é representado por músicas eletrônicas e efeitos de som e vozes sintetizadas. A trilha sonora nos faz cantar a melodia enquanto matamos os inimigos nas fazes do jogo.

É impossível não notar as similaridades com a série CONTRA. Blazing Chrome tornou-se um sucessor espiritual de CONTRA HARD CORPS lançado para o SEGA Mega Drive de 1994.

Um presente para os fãs da série que ficavam esperando por um novo título em duas dimensões. A riqueza dos mínimos detalhes mostram a preocupação da Joymasher em trazer o melhor título possível. Os quatro anos de desenvolvimento, e a mudança do motor de desenvolvimento, valeram a pena. Lock N' Load!!! ■

Anteriormente, relembramos (ou descobrimos) um estilo musical estigmatizado e odiado por nossos pais, a Video Game Music. Trata-se de um aglomerado de ruídos peculiares, quase robóticos, produzidos por chips de computador.

No início, não havia pretensão alguma em cultuar ou comercializar este tipo de áudio. Era apenas um "acompanhamento", a trilha sonora para uma história contada por imagens pixeladas e pouco coloridas. Mas, com o tempo, a VGM tornou-se gênero musical e passou a ser classificada como tal. Também chamada de Chiptune (Chipmusic), era, originalmente, caracterizada pelos sons produzidos para os jogos dos consoles situados entre as gerações 8 e 16 Bit, entretanto, ela se ramificou em subgêneros que se dividem em 5 estilos distintos:

Clássico - são composições originais (criadas por chips reais) feitas para computadores antigos e consoles 8 bits. Essa técnica tornou famosas as músicas tema de Super Mario, Metroid, Sonic, entre outros;

Neo-Clássico - músicas criadas "artificialmente", isto é, elas imitam o padrão de sons gerados por periféricos da primeira e segunda geração. A emulação é feita por sintetizadores analógicos ou virtuais (o grupo de VGM Retrogame Tributes, por exemplo, reproduz versões modificadas dos sons dos jogos de NES e GameBoy utilizando, praticamente, os mesmos arranjos);

Electro (ou Electropop) - como o próprio nome sugere esse subgênero mescla música pop contemporânea com os sons característicos dos consoles antigos. Esse conceito é bastante utilizado até mesmo fora do cenário gamer por compositores indies de música eletrônica, do rock e do pop;

Nintendocore (nome não-oficial ou apócrifo) - ramificação da VGM que mistura o som eletrônico clássico com a velocidade e o peso do metal (tanto na parte instrumental quanto vocal). No entanto, as fontes que narram a origem desse estilo musical não podem ser confirmadas. Tratava-se, inicialmente, de uma paródia com a Nintendo (na época do Famicon/Nes) que acabou sendo incorporada a esse tipo de música;

Gamewave - diretamente influenciado pela new wave (apenas no conceito), o objetivo aqui é misturar diversos elementos de culturas e estilos musicais diferentes (com ênfase na música eletrônica) a fim de criar sons originais para jogos eletrônicos.

Apesar de consolidado, esses estilos ainda são arbitrários, não há um registro musical específico no qual eles estejam homologados e patenteados. Tanto que são desconhecidos por grande parte dos músicos de outros estilos.

Mudando um pouco de assunto, mas nem tanto, esse "libelo" é, além de informativo, um pretexto para homenagear dois grandes especialistas no assunto. Estou falando do entusiasta da Pixel Arte, André Albertim, e do compositor de músicas para jogos e designer de efeitos sonoros, Éric Fraga. O primeiro é apresentador do podcast dedicado exclusivamente à Video Game Music, O Som do Cartucho (www. assoprandocartuchos.com.br); enquanto o segundo é responsável pelo canal do Youtube - também dedicado à VGM, composições próprias e gameplays -, Cosmic Effect (cosmiceffect.com.br).

Esses dois servem de inspiração e exemplo para os amantes do gênero, pois, foi graças a eles que esse estilo de música obscuro e pouco conhecido no Brasil recebeu o tratamento e divulgação merecidos. Sem a influência de ambos, eu provavelmente não estaria escrevendo esse artigo, acreditava que apenas eu e uma meia dúzia de amigos gostassem desses barulhos dos quais, corajosamente, nos atrevemos a chamar de música. Recomendo muito esses dois canais, assistam e ouçam! Não irão se arrepender!

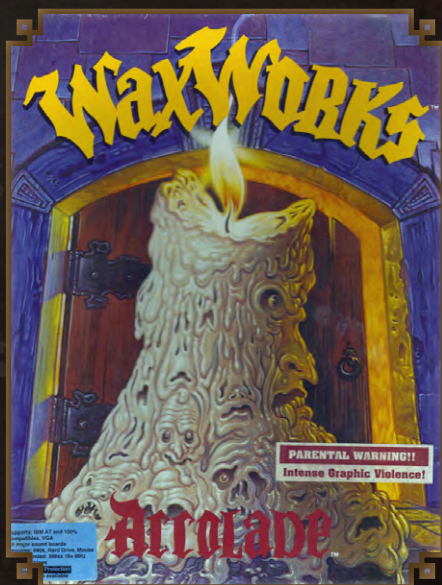
Vida longa à Video Game Music! ■

Tá Vindo Aí

Por **Johnny Vila**

WAXWORKS

CURSE OF THE ANCESTORS

A britânica Adventure Soft foi uma das principais representes Europeias no gênero jogos de aventura, mas antes de fazer sucesso com a franquia de humor e fantasia "Simon The Sorcerer", a empresa fundada por Mike Woodroffe e seu filho, Simon Woodroffe (que atualmente trabalha como Diretor Criativo na Rare), chamava-se Horror Soft Ltd, e criou dentre outros, três jogos baseados no clássico filme "Elvira, Mistress of the Dark" (Elvira: A Rainha das Trevas), além do original, Waxworks, em 1992.

Alguns dos primeiros jogos
da Horror soft

Este último título, inspirado no filme Waxwork de 1988, apresentava uma história sobre viagem no tempo para corrigir erros que envolvem o passado da família do protagonista, em um game que mesclava Adventure e RPG em calabouços, abandonando a entrada de dados via teclado em prol da utilização do mouse, e contava ainda com músicas compostas por Jezz Woodroffe (que no passado trabalhou com Robert Plant, Phil Collins e Black Sabbath!).

O jogo apresentava cenas fortes para a
época em que foi lançado

Imagens conceituais apresentadas durante a campanha

Nos Estados Unidos o game foi publicado pela Accolade, e mesmo nunca tendo sido um enorme sucesso comercial recebeu o "status cult" no gênero de jogos de terror, culminando no anuncio, em Janeiro de 2019, pelo estúdio Went2Play, de uma campanha de financiamento coletivo para a realização de uma nova versão, licenciada diretamente com a Horror soft/Adventure Soft.

Infelizmente, a campanha não foi bem sucedida, mas os desenvolvedores não desistiram e buscaram outras formas de financiamento para continuar a produção do jogo, lançando-o em modelo de acesso antecipado pela Steam, em Janeiro de 2020.

A WarpZone teve a oportunidade de conversar brevemente com Patrik Spacek, da Went2Play, e obteve detalhes sobre o processo da criação do novo game, além de imagens exclusivas do título.

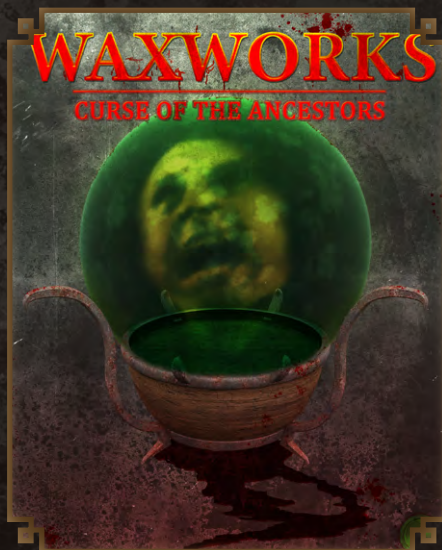
[WZ] Como surgiu a ideia de criar uma nova versão para o clássico Waxworks?

[PATRIK] Eu amo filmes de terror desde os seis anos de idade. Os anos

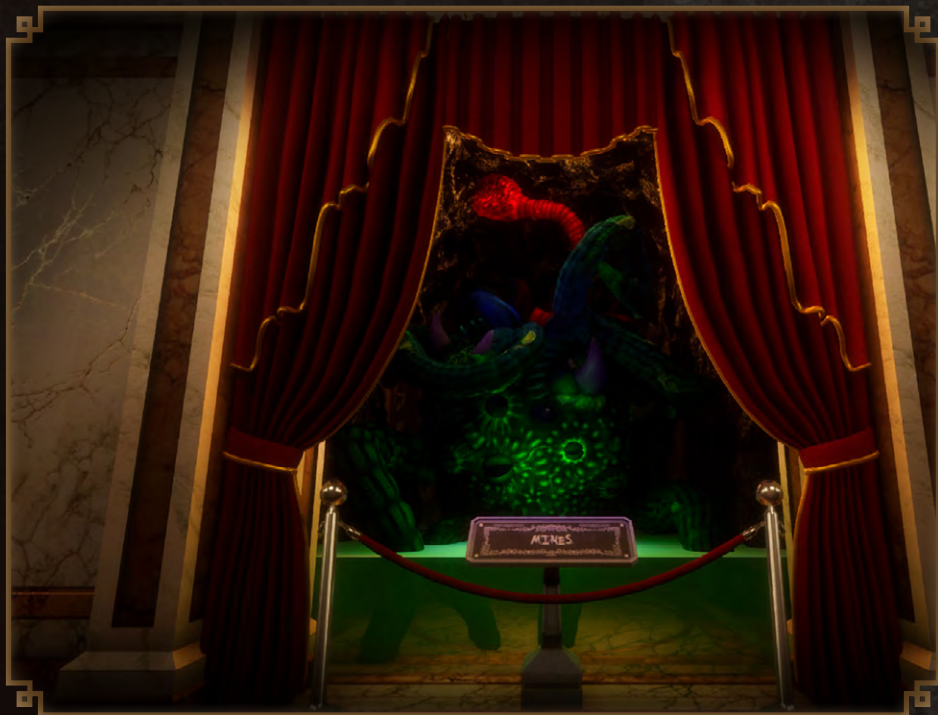
90 foram os melhores tempos para os gêneros de terror e suas inovações. Tivemos alguns jogos de terror naquela época, mas apenas alguns que realmente tiveram uma ótima história, e em minha opinião, os melhores foram Elvira e Waxworks.

Estávamos usando a Unreal Engine há algum tempo, e começamos a procurar um projeto de horror em primeira pessoa. Eu fiz algumas pesquisas sobre o que foi remasterizado até agora, passando por todas as minhas empresas e licenças favoritas, até chegar à Waxworks.

[WZ] Como foi o processo de negociação com o Horrorsoft/ Adventure Soft?

[PATRIK] Tudo correu muito bem. A família Woodroffe é ótima e nos ofereceu muito apoio. É muito mais fácil assinar um contrato com um projeto familiar do que com uma grande empresa, Mike foi muito gentil em nos dar essa oportunidade. Mike e Simon nos deram uma "mão criativa gratuita", e sempre que precisamos de ajuda eles também respondem às nossas perguntas.

O original e a nova versão

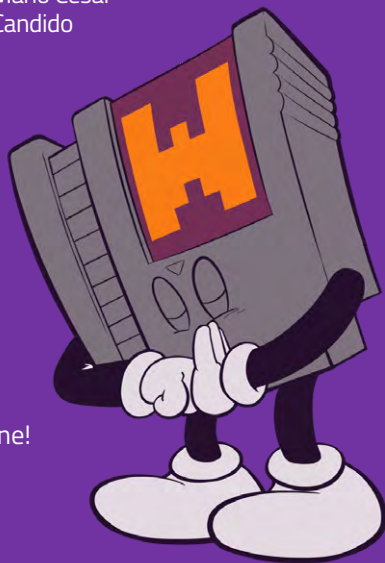
[WZ] Quais são os principais pontos de inspiração do original para este novo projeto? E o que os fãs do jogo clássico podem esperar desta nova versão?

[PATRIK] Pessoalmente, adoro a ideia de viajar no tempo. Sempre gostei de histórias de "Jack, o Estripador". Velha Londres sombria, cemitérios úmidos e fedorentos cheios de zumbis e minas escuras cheias de esporos envenenados. Viajar para o passado e ver o que realmente estava acontecendo era emocionante, e eu queria experimentar.

O jogo está sendo recriado do zero, é um game em primeira pessoa em tempo real, com novos gráficos, músicas, narrações, quebra-cabeças e histórias atualizados. Também estamos cooperando com outros escritores para descrever as histórias em profundidade e responder a todos os eventos não contados. O plano é adicionar missões secundárias e um novo nível. Acredito que teremos a oportunidade de melhorar todas as limitações do original. O projeto ainda está em seu estágio Alpha, mas já está à venda na Steam com acesso antecipado.

Confira o game em:

https://store.steampowered.com/app/788670/Waxworks_Curse_of_the_Ancestors/

Apoiadores

- Adelso Florentino da Silva
- Ademar Secco Jr. (Junião)
- Alan Ricardo de Oliveira
- Alex Saraiva (Game Over Play)
- Anaelisa Ticianelli
- Anderson Da Rosa
- André Pereira @ANDFPR
- Bruno Jacinto
- Bruno Soares Pinto Costa
- Carlos Eduardo Oliveira
- Cesar Cruz
- Cris Lima Guimaraes
- Cristhian Denardi
- Daniel "Talude" Paes Cuter
- Diego Azevedo
- Diego Henrique Bueno
- Diego S. S. Felix
- Dully Pimenta
- Eduardo Loos
- Eduardo Pacheco Cembranel
- Educolnago
- Elton Gomes
- Fabio Reis (Flash Point)
- Ferigs Rezende
- Fernando Pacheco Cembranel
- Flávio Antônio de Assis Leite
- Gabriel Pires Vasques
- Gabriel Tavares Florentino
- Geldo Ronie Santos Silva
- Glauco Santos (Megaxbr)
- Guilherme Monteiro Paschoal
- Gustavo "UgaMan"
- Hugo Vandré Silvério Rios
- Iltom Favaro Junior
- Isaac A. Araujo Barros
- Jean Gaspegiane
- João Mateus Cardoso
- João Moisés Bertolini Rosa
- Joás Da Silva Oliveira
- Johnny Angelo da Silva Vila
- Jonas Nunes
- José Marcos Ribeiro Júnior
- Kalleby Evangelho Mota
- Kevin Kigan de Mira
- Laérciob. L. Mataruco
- Leandro Bianchi de Souza
- Leon J. F. F.
- Leonardo Ramos Rocha
- Lucas Ferreira Leite
- Madruga Jackson
- Maico Sertório
- Maike André
- Mailson Rubem Pestana Pereira
- Marcelo Cunha Peixoto
- Marcelo Mota
- Marcio Mageski Marques
- Marcos H. Bednarzuk
- Marcus Garrett
- Mario Cesar Candido
- Mario Pereira Baccarat Neto
- Mauricio Baia
- Messias Oliveira (Meca Games)
- Nelson Julio Jr.
- Nykora Navony
- Otávio Rodrigues Vieira
- Pedro Fortunato
- Pedro Paulo Gino do Rego
- Rafael Lima
- Rafael Pintaudi da Fonseca
- Roberto Resident Junior
- Sidney Marcelo Saito
- Thiago Oliveira
- Vinícius de Luca
- Wagner Sales
- William Dos Santos

Muito obrigado, pessoal! Vocês são a WarpZone!
Quer fazer parte do clube também?

Acesse www.warpzone.me/clube

HORIZON
CHASE Turbo